NES-KI-FRA

KID ICARUS™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ADVENTURE SERIES

SERIE D'AVENTURES

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT Nintendo® HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT

PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

CE CACHET VOUS ASSURE QUE Nintendo® A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ KID ICARUS™ Pak.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

CONTENTS

The Tale of Kid Icarus 3
How to Start Playing Kid Icarus 13
Basic Wisdom 15
A Guide to Angel Land 20
Items That Will Make Pit a More Powerful Angel 25
Introducing the Inhabitants in Angel Land 35
Questions and Answers 47

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu KID ICARUS™ du Nintendo® Entertainment System™.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

TABLES DES MATIERES

Le récit de Kid Icarus 8
Comment commencer le jeu Kid Icarus 13
Connaissances de base 15
Guide du Domaine des Anges 20
Articles de renfort pour l'ange Pit 25
Habitants du Domaine des Anges 35
Questions et réponses 47

©1987 Nintendo Co., Ltd.

The Tale of Kid Icarus

Let us go back to the distant past to an age when the Gods and Man lived together in harmony.

There was once a kingdom called "Angel Land." This kingdom was ruled by two beautiful goddesses, Palutena who administered light and Medusa who ruled darkness.

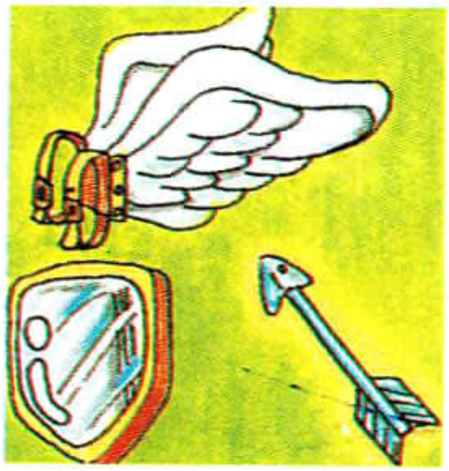
Palutena lived in the Palace in the Sky and administered light so that man could live in happiness.

And bathed in this light man grew food and lived in peace.

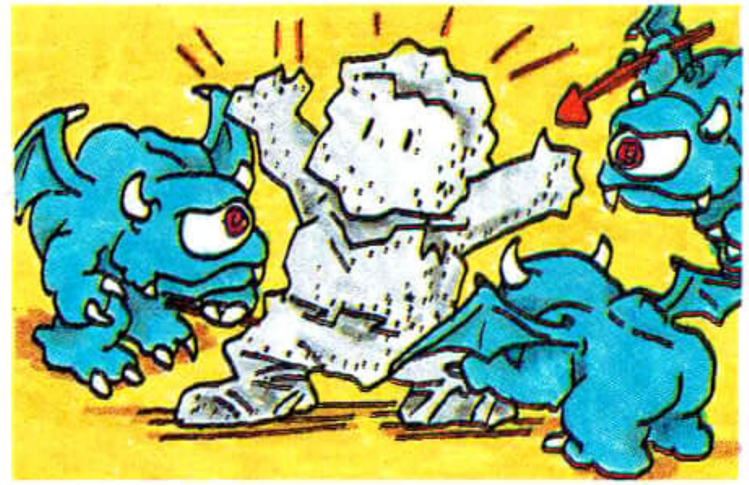
However, Medusa the goddess of darkness was different. Medusa hated mankind. She took great pleasure in drying up the crops that man took great pains to grow and in turning people into stone statues. In her anger Palutena changed Medusa into an ugly monster and banished her to the deep, dark Underworld. For being changed into this ugly monster and forced to live in the Underworld, Medusa promised to take over the Palace in the Sky where Palutena lived. So great was Medusa's anger that she joined forces with the monsters

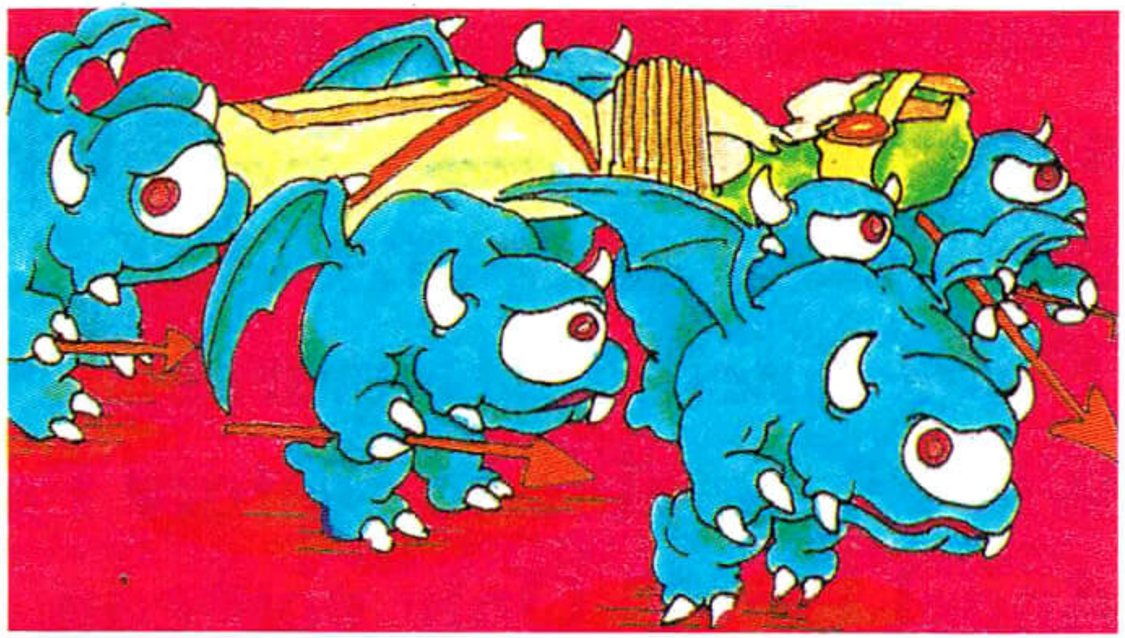
and evil spirits of the Underworld and Medusa's army soon began to surpass Palutena's army in strength. Soon a war between Palutena and Medusa began. Medusa led a surprise attack on Palutena's army which could barely fend off the attack.

Palutena's army suffered major losses and was heavily defeated in the final battle. What's more, Medusa's army took the Three Sacred Treasures - the Mirror Shield, the Arrow of Light, and the Wings of Pegasus - away from them. Almost all of the warriors in Palutena's army were

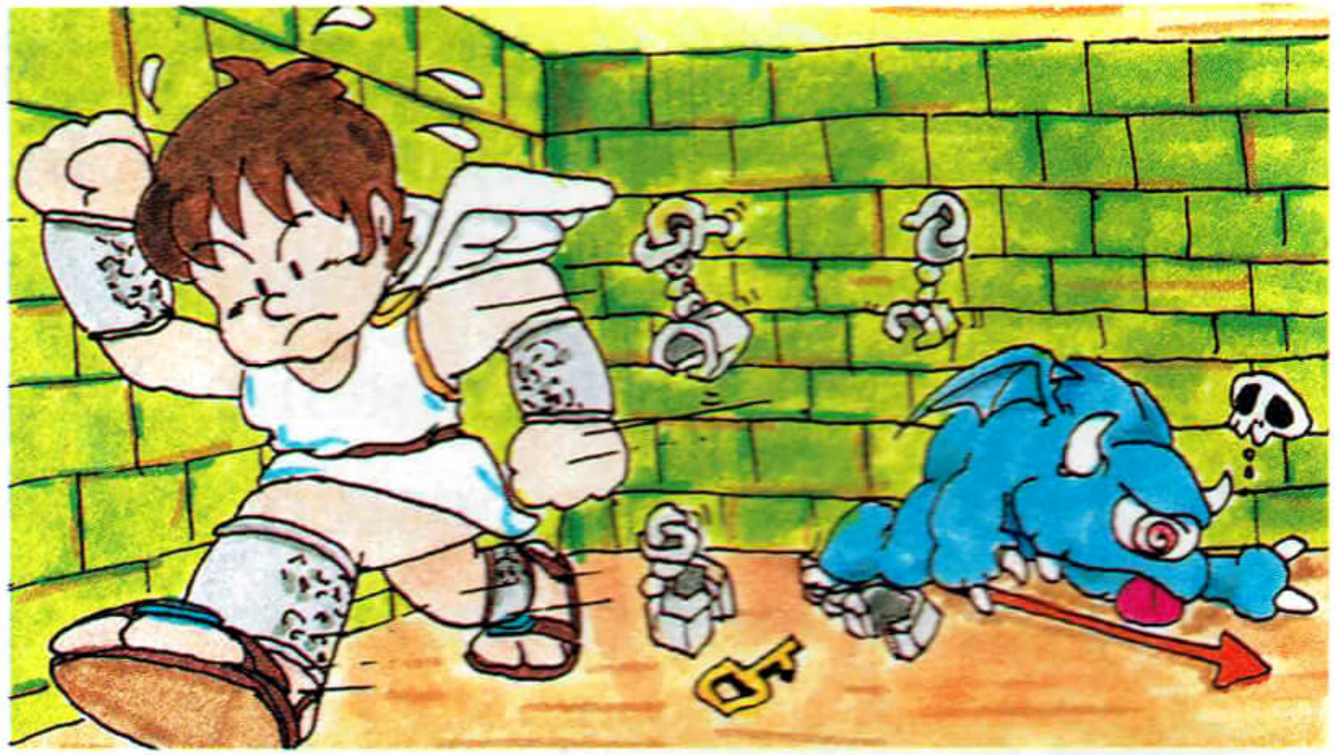


turned into stone statues and Palutena herself was imprisoned deep in the Palace in the Sky. The peaceful realm of Angel Land came to be inhabited by foul and terrible monsters and was turned into a land of darkness ruled by the wicked Medusa. Locked in the depths of the Palace in the Sky, Palutena's strength was drained to its last. As a last resort, she sought the help of the angel youth Pit who was being held prisoner locked in a deep dungeon in the Underworld. Pit was a valiant warrior who used to be in charge of





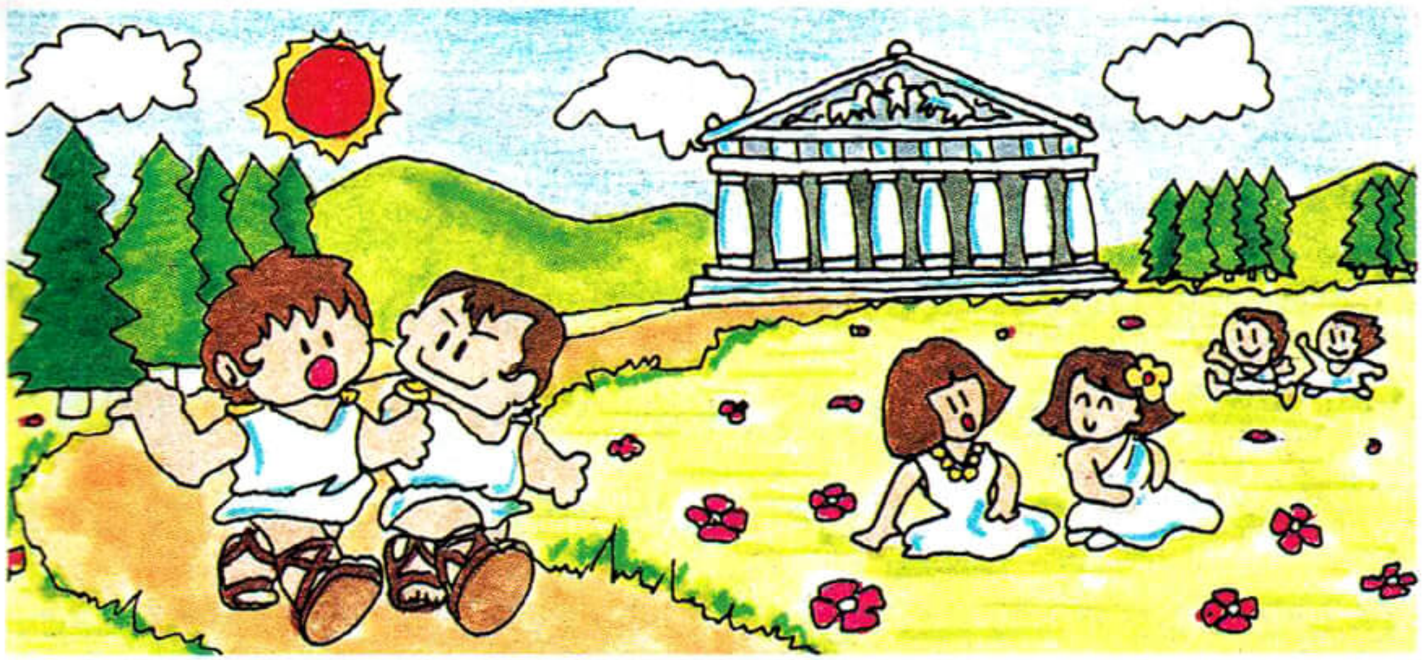
Palutena's personal bodyguards. Armed with a bow and arrow brought to him through Palutena's magical strength, Pit attempted an escape from the Underworld. The guard at this time was low in number as Medusa's army had advanced to the Palace in the Sky. Pit succeeded in his escape and set out on his long adventure to rescue Palutena. Yet to defeat Medusa he had to get the Three Sacred Treasures.



Will Pit be able to restore Palutena's light and return it to Angel Land? Only you can answer that question.

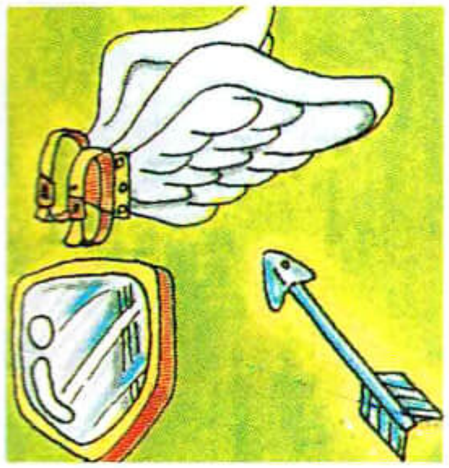
Le récit de Kid Icarus

Retournons dans le passé à un âge où les dieux et l'homme vivaient en harmonie. Il y avait jadis un royaume appelé "Domaine des Anges". Deux jolies princesses régnaient sur ce royaume, Palutena qui s'occupait de la lumière et Medusa qui régnait sur les Ténèbres. Palutena vivait dans le Palais Céleste d'où elle administrait la lumière pour que l'homme puisse vivre heureux. Et, baigné dans cette lumière, l'homme cultivait la terre et vivait paisiblement. Par contre, Medusa, la déesse des

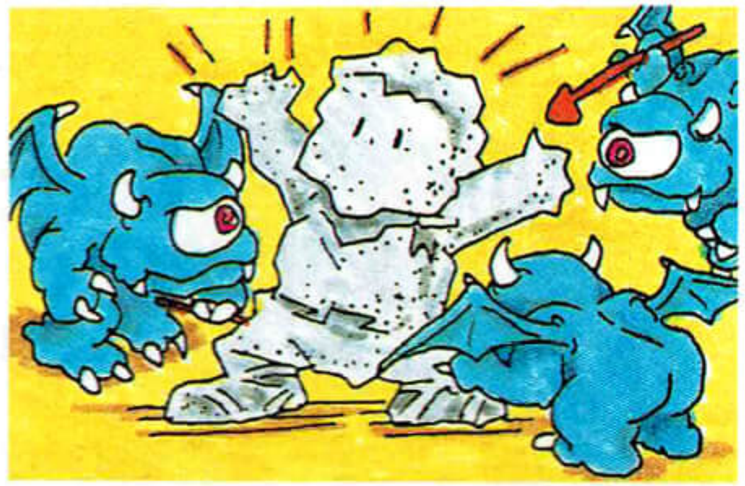


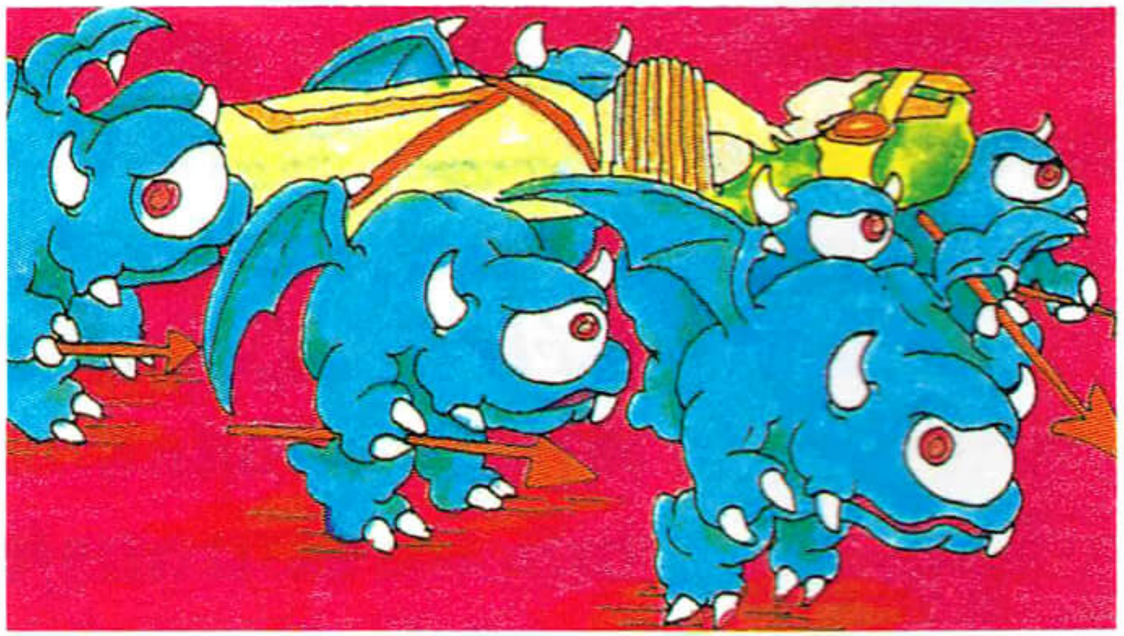
ténèbres, était différente.
Medusa détestait l'humanité et prenait grand plaisir à détruire les récoltes péniblement plantées par l'homme et à changer le peuple en statues de pierre. Palutena en colère, transforma Medusa en un monstre odieux et bannit cette dernière aux tréfonds obscurs du monde sublunaire. Parce qu'elle avait été changée en monstre odieux et forcée à vivre dans le monde sublunaire, Medusa jura de s'emparer du Palais céleste où vivait Palutena. Medusa était si en colère qu'elle décida de se joindre aux forces des monstres et des mauvais esprits du monde sublunaire. L'armée de Medusa commença sans plus tarder à surpasser la puissance de l'armée de Palutena. Aussitôt,

la guerre éclata entre Palutena et Medusa. Medusa mena une attaque surprise contre l'armée de Palutena qui eut peine à se défendre. L'armée de Palutena subit d'importantes pertes et fut finalement anéantie. De plus, l'armée de Medusa s'empara des Trois Trésors Sacrés - le bouclier miroir, la flèche de lumière et les ailes de Pégase. La plupart des guerriers de l'armée de Palutena furent changés en statues de pierre. Palutena, elle, fut emprisonnée dans les profondeurs du Palais Céleste. Le paisible royaume du Domaine des Anges se vit envahi par de terribles monstres odieux et transformé en domaine de ténèbres sous le joug de la maléfique Medusa.

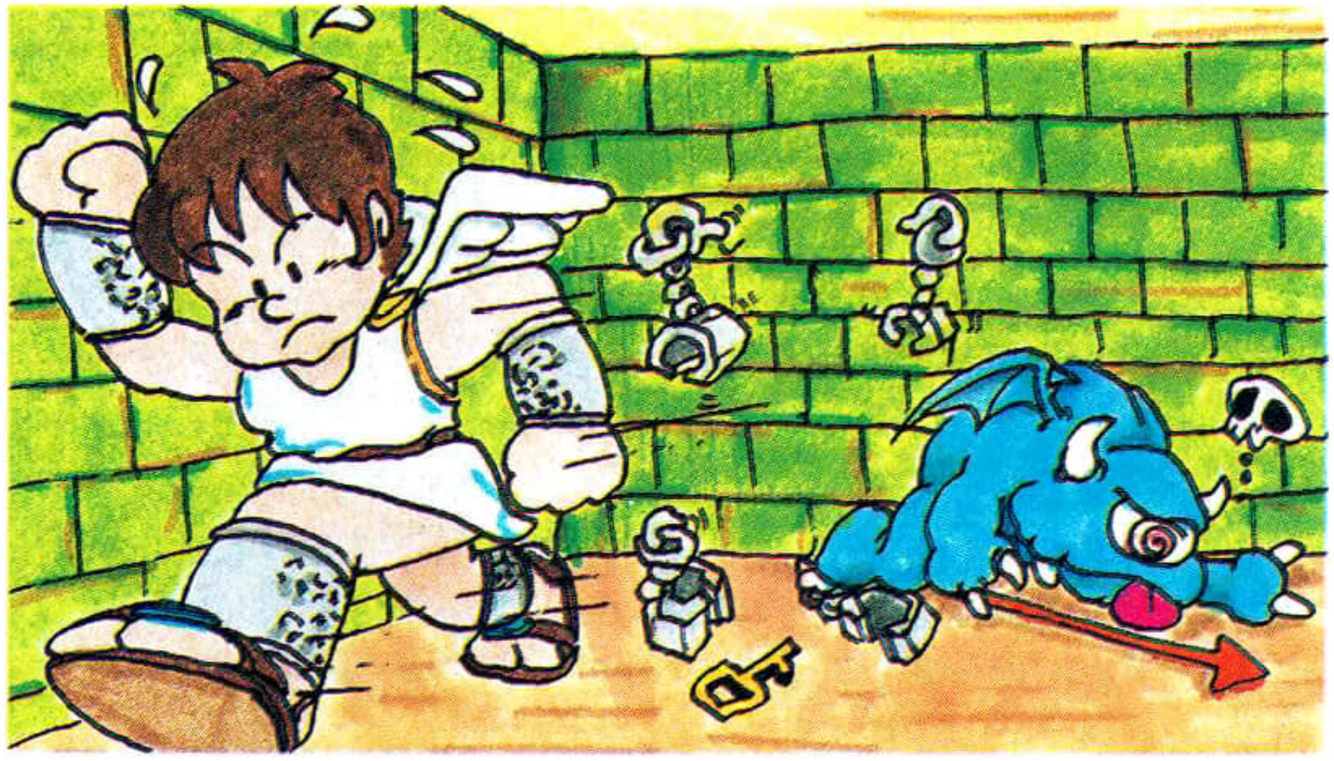


Derrière les barreaux des profondeurs du Palais Céleste, la force de Palutena s'évapora rapidement. En dernier recours, elle demanda l'aide du jeune ange Pit, qui était prisonnier dans un sombre donjon du monde sublunaire. Pit était un vaillant guérrier qui jadis avait assuré la protection personnelle de Palutena. Armé d'un arc et d'une flèche que la force magique de Palutena lui avaient procurés, Pit réussi à s'évader du monde sublunaire. Les gardiens étaient peu nombreux à ce moment là, car l'armée de Medusa s'était rendue au Palais Céleste. Pit réussit à s'échapper et commença





la longue aventure qui lui permettrait de libérer Palutena. Par contre, il lui faudrait les Trois Trésors Sacrés avant de pouvoir vaincre Medusa.
Pit sera-t-il capable de rétablir la lumière de Palutena et de la retourner au Domaine des Anges? Vous seul pouvez répondre à cette question.



How to Start Playing Kid Icarus
Comment commencer le jeu Kid Icarus

1. Title

2. Start or Continue

- Use the Select button to choose either START or CONTINUE. You can enter either mode with the START button.
- If you choose START, the game begins.
- If you choose CONTINUE, the Password screen appears.

3. Password Screen

- Use the control pad to move the cursor and select letters and numbers.
- Press button A to register the letters or numbers.
- You can move the register position back by pressing button B.

1. Titre

2. Commence ou Continue

- *Utilisez le bouton Select pour choisir soit START ou CONTINUE. Vous pouvez inscrire un mode ou l'autre à l'aide du bouton START.*
- *Si vous choisissez START, le jeu commence.*
- *Si vous choisissez CONTINUE, l'écran du mot de passe apparaît.*

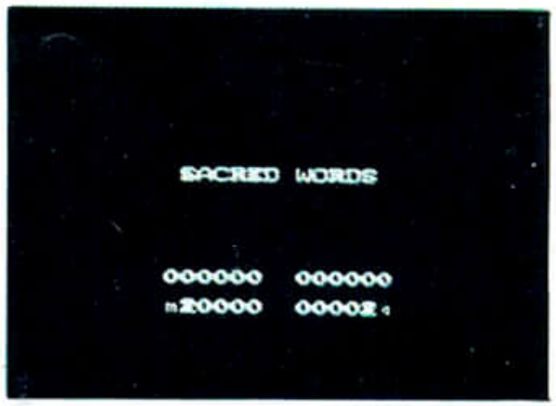
3. Mot de passe

- *Utilisez le bloc de commande pour déplacer le curseur et pour choisir les lettres et les chiffres.*
- *Appuyez sur le bouton A pour inscrire la lettre ou le chiffre.*
- *Vous pouvez replacer le curseur en appuyant sur le bouton B.*

- When you finish the password, push the START button and the game will begin.
- If you make a mistake in selecting the password, when you press the START button, the warning "ERROR! TRY AGAIN" will appear below the password.

4. When the Game Is Over

- "GAME OVER" will appear.
- The password will appear. At this point, if you press the START button, you can continue your last game.
- If you use the password when you start a new game, you can continue your old game using that password.



- *Lorsque vous aurez fini d'inscrire le mot de passe, appuyez sur le bouton START pour que le jeu commence.*
- *Si vous faites une erreur en choisissant le mot de passe, lorsque vous appuierez sur le bouton START, "ERROR! TRY AGAIN!" (ERREUR! ESSAYEZ A NOUVEAU!) apparaîtra sous le mot de passe.*

4. Lorsque la partie prend fin.

- *"GAME OVER" (PARTIE TERMINEE) apparaîtra.*
- *Le mot de passe apparaîtra. Là, vous pouvez continuer votre dernière partie en appuyant sur le bouton START.*
- *Si vous utilisez le mot de passe en commençant une nouvelle partie, vous pouvez continuer votre ancienne partie en utilisant ce mot de passe.*

The game pak saves these items from the last checkpoint you passed:
- strength (number of meter sections)
- possessions • number of hearts • points

La cartouche de jeu garde en mémoire les éléments ci-dessous à partir du dernier contrôle :
- *force (nombre de sections parcourues)*
- *possessions • nombre de coeurs • points*

Basic Wisdom
Connaisances de base

Get the Three Sacred Treasures to defeat Medusa!
Procurez-vous les Trois Trésors Sacrés pour pouvoir vaincre Medusa!

''My mission is to find the Three Sacred Treasures and to defeat Medusa. Now let's find the items, and set out for the Palace in the Sky.''

''Ma mission consiste à trouver les Trois Trésors Sacrés et à vaincre Medusa. Maintenant, trouvons ces éléments et mettons-nous en route vers le Palais Céleste.''

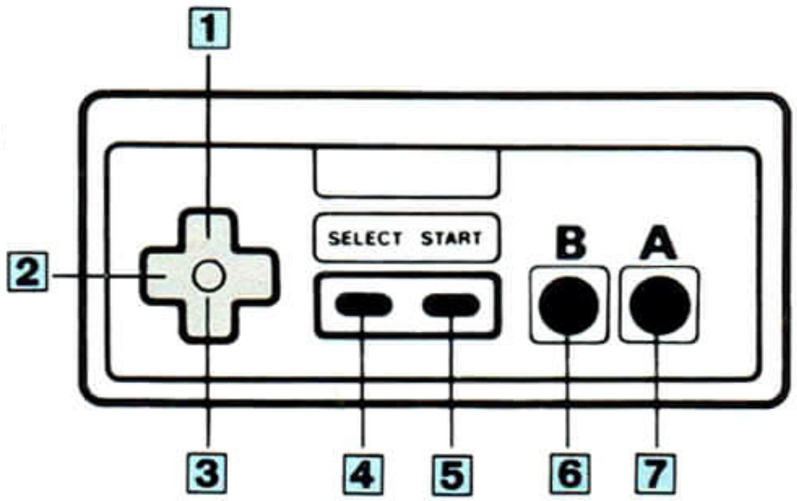
Skilfully control Pit!

Take a careful look at the chart below. In stage 4, you can make Pit fly upwards by pressing the top of the ✣ control pad. He flies down again when you press the bottom of the ✣ control pad. Pit can attack when you press B button and he raises his shield to defend himself when you release the button.

Contrôle habile de Pit!

Observez bien le diagramme ci-dessous. A l'étape 4, vous pouvez faire voler Pit dans les airs en appuyant sur le haut de la croix du ✣ bloc de commande. Il volera de nouveau vers le bas lorsque vous appuierez sur le bas de la croix du ✣ bloc de commande. Pit peut attaquer si vous appuyez sur le bouton B et il soulève son bouclier pour se défendre lorsque vous cessez d'appuyer.

1. Aims arrows upwards. (climbs ladders)
2. Moves Pit left and right.
3. Makes Pit squat and jump down from floors.
4. Selects weapons.
5. Switches to menu display (pause).
6. Attacks the enemy.
7. Makes Pit jump.



1. *Dirige la flèche vers le haut. (Escalade les échelles)*
2. *Déplace Pit à gauche et à droite.*
3. *Fait accroupir Pit et sauter en bas des paliers.*
4. *Choisit les armes.*
5. *Retour à l'écran menu (pause).*
6. *Attaque l'ennemi.*
7. *Fait sauter Pit.*

How to read the display

Keep an eye on the display during the game! Pit needs hearts to buy items. The maximum number of hearts is 999. Strength is shown in meter sections which are divided into 7 steps. The number of meter sections increases up to 5.

Number of hearts Pit has
Nombre de coeurs que possède Pit

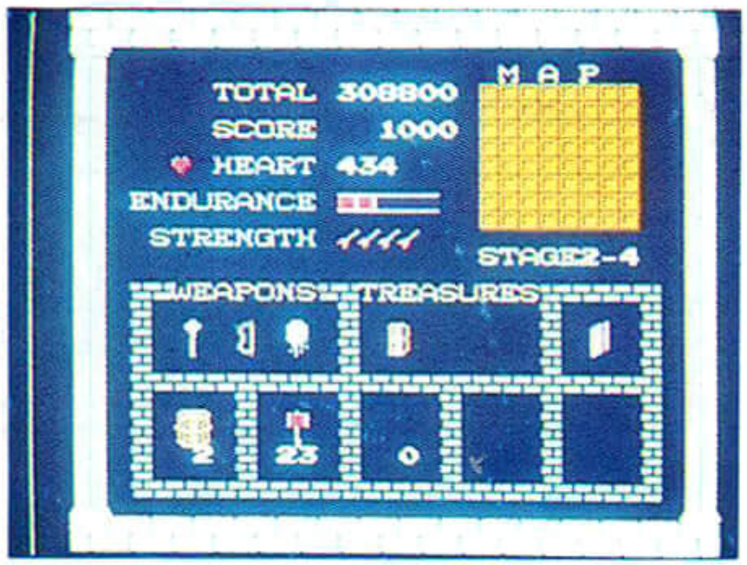
Strength display
Voyant de la force

Lecture du voyant

Pendant la partie, gardez l'oeil sur le voyant! Pit a besoin de coeurs pour acheter des éléments. Le nombre maximal de coeurs est de 999. La force est illustrée en sections métrées qui sont divisées en 7 étapes. Le nombre de sections métrées augmente jusqu'à 5.

Fully understand what Pit's personal data means!

If you press the START button during the game, the menu display appears. This display contains all of Pit's personal data and possessions. Get familiar with it. This may help Pit get out of a tight spot.



Maîtrisez bien ce que signifie les données personnelles de Pit!

Si vous appuyez sur le bouton START pendant la partie, l'écran du menu apparaîtra. Ce voyant renferme toutes les données personnelles et possessions de Pit. Etudiez-les bien. Ceci pourrait aider Pit à sortir du pétrin.

Total score

Your score for the stage is added up each time Pit passes a checkpoint or fortress. If you get a high score, your name might get registered in the best 5 in the select display.

Score

Displays the score you get between checkpoints and becomes 0 when the game is over.

Stage display

Displays the number of the stage. Each stage is divided into 4 areas.

Fighting power

The level of damage Pit can inflict on the enemy with each hit is displayed by a number of arrows. The maximum fighting power is 5 arrows.

Check sheet display

This is displayed if Pit picks up the check sheet. Each grid shows a chamber. Pit's present position is displayed if he has the flaming torch, and the chambers that he's passed through are displayed if he has the pencil.

Score total

Votre score pour l'étape est additionné à chaque fois que Pit passe un contrôle ou une forteresse. Si vous obtenez un score élevé, votre nom pourrait être inscrit parmi les 5 meilleurs sur l'écran de sélection.

Score

Affiche le score que vous obtenez entre les contrôles et revient à zéro lorsque la partie prend fin.

Voyant d'étape

Affiche le numéro de l'étape. Chaque étape est divisée en 4 régions.

Force de combat

Le niveau des dégâts infligé à l'ennemi est représenté par des flêches (maximum 5).

Voyant de contrôle

Ce voyant apparaît si Pit ramasse la feuille de contrôle.
Chaque grille représente une pièce. La position de Pit est affichée s'il possède le flambeau. Les pièces traversées sont représentées s'il a le crayon.

Weapons
Displayed when Pit gets his hands on Fire (Flaming Arrows), Sacred Bow and Protective Crystals. Remember this! Items displayed in gray cannot be used.

The Three Sacred Treasures
You will find a sealed casket each time you defeat the Gatekeepers in stages 1 to 3. When you have all three caskets, the seal is broken and the Arrow of Light, the Mirror Shield and the Wings of Pegasus are displayed.

Water of life (bottle) / Mallet / Angel's wings
These items are displayed when Pit gets his hands on each of them, and the number in the stock is also displayed.

Credit card
This is displayed when Pit gets his hand on the credit card.

Flaming torch
This is displayed when Pit buys a flaming torch. However, this flaming torch loses its magical powers once Pit leaves the fortress.

Pencil
This is displayed when Pit buys a pencil. However, this pencil loses its magical powers once Pit leaves the fortress.

Armes
Affichées si Pit réussit à s'emparer de flèches enflammées, de l'arc sacré et de cristaux de protection. Rappelez-vous de ceci! Les éléments affichés en gris ne peuvent pas être utilisés.

Les Trois Trésors Sacrés
Vous trouverez un coffre scellé à chaque fois que vous vous débarrassez des garde-barrière des étapes 1 à 3. Lorsque vous possèderez les trois coffres, le sceau sera brisé et la Flèche de lumière, le Bouclier miroir ainsi que les Ailes de Pégase seront affichés.

Eau de vitalité (flacon) / Maillet / Ailes d'ange
Ces éléments sont affichés aussitôt que Pit se les procure. Le compteur du stock est également affiché.

Carte de crédit
Celle-ci est affichée lorsque Pit se procure la carte de crédit.

Flambeau
Ceci est affiché lorsque Pit achète un flambeau. Toutefois, le flambeau perd ses pouvoirs magiques lorsque Pit quitte la forteresse.

Crayon
Affiché lorsque Pit achète un crayon. Toutefois, le crayon perd ses pouvoirs magiques lorsque Pit quitte la forteresse.

A Guide to Angel Land
Guide du Domaine des Anges

Angel Land is divided into four challenging stages.
Le Domaine des Anges est divisé en quatre étapes passionnantes.

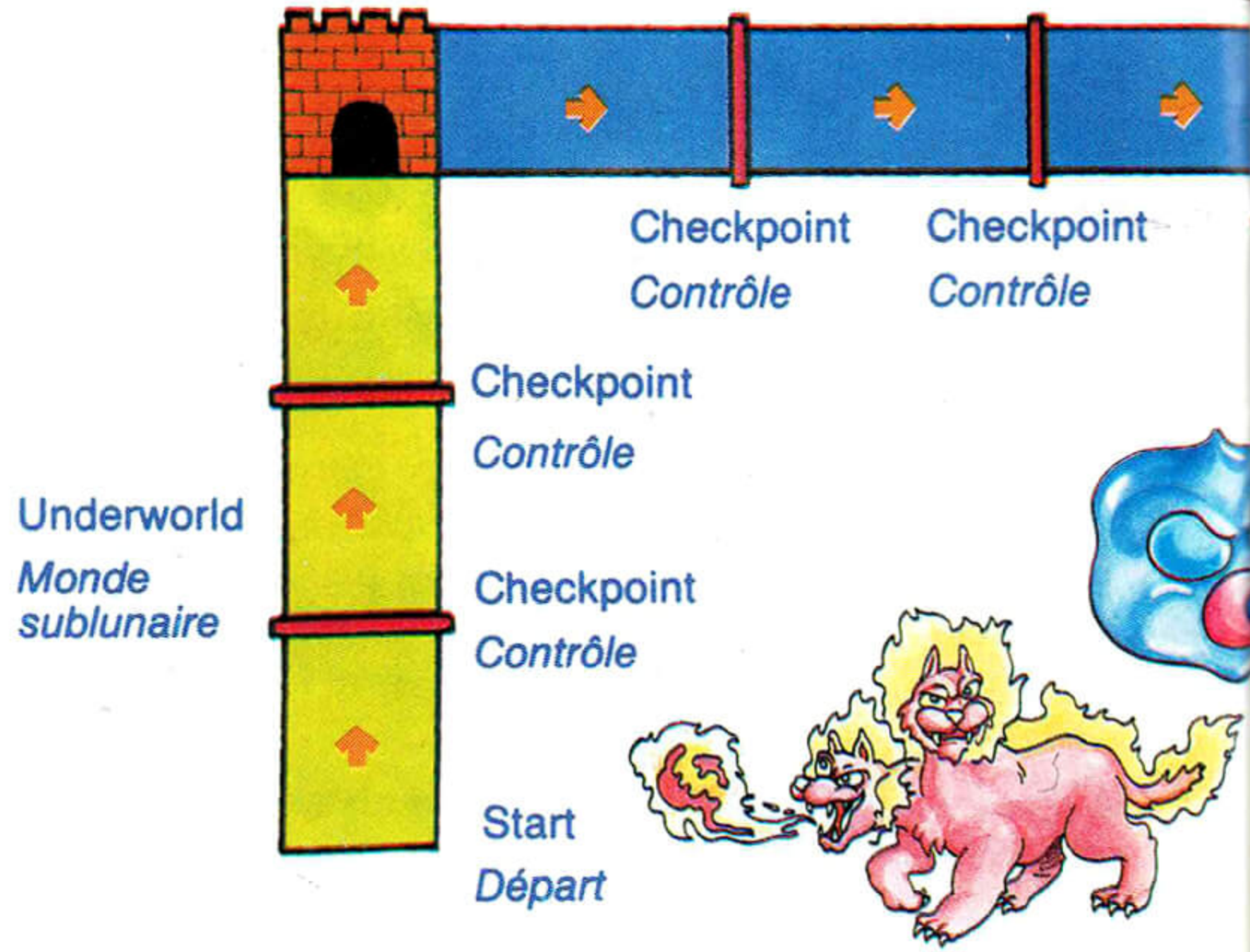
''I've got to defeat the Gatekeepers (ENEMY) of the Underworld, Overworld and Skyworld fortresses and then fight Medusa in the Palace in the Sky.''

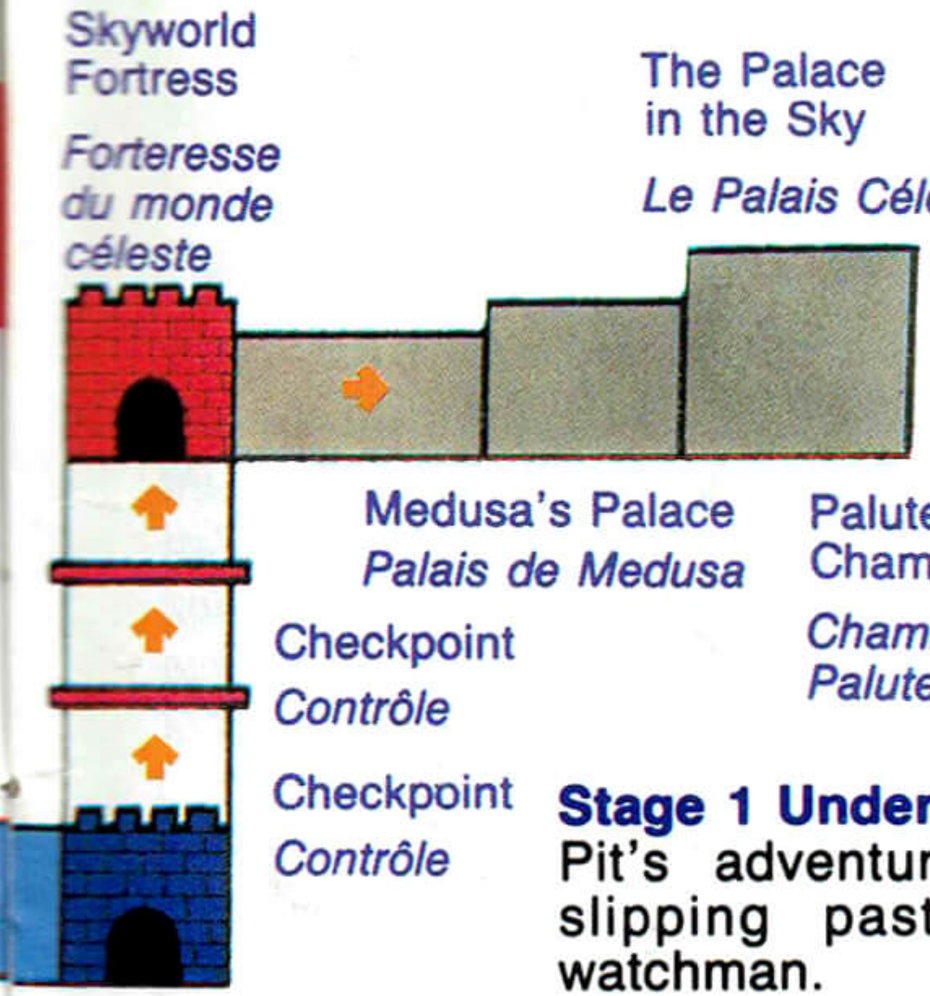
''Je dois vaincre les garde-barrière (ENNEMI) du monde sublunaire, du monde extérieur et des forteresses du monde céleste, puis combattre Medusa dans le Palais Céleste.''

Map of Angel Land
Carte du Domaine des Anges

Angel Land is divided into four worlds. Worlds 1, 2 and 3 each contain three areas and a fortress. Each world is cleared when Pit defeats the Gatekeeper (ENEMY) of the fortress. Pit's strength increases with the score at each area.

Le Domaine des Anges est divisé en quatre mondes. Les mondes 1, 2, et 3 renferment chacun trois régions et une forteresse. Chaque monde est passé lorsque Pit vainc le garde-barrière (ENNEMI) de la forteresse. La force de Pit augmente selon le score obtenu dans chaque région.





Stage 1 Underworld
Pit's adventure begins with Pit slipping past the Underworld watchman.

Etape 1 Monde sublunaire
L'aventure de Pit débute lorsqu'il se glisse dans le monde sublunaire sans se faire voir du gardien.

Stage 2 Overworld
Pit pushes forward through mountains, seas and various regions in search of the Overworld fortress.

Etape 2 Monde extérieur
Pit fonce en avant, traversant des montagnes, des mers et des régions diverses tout en cherchant la forteresse du monde extérieur.

Stage 3 Skyworld
Flying through the cloudy skies Pit fights terrible monsters.

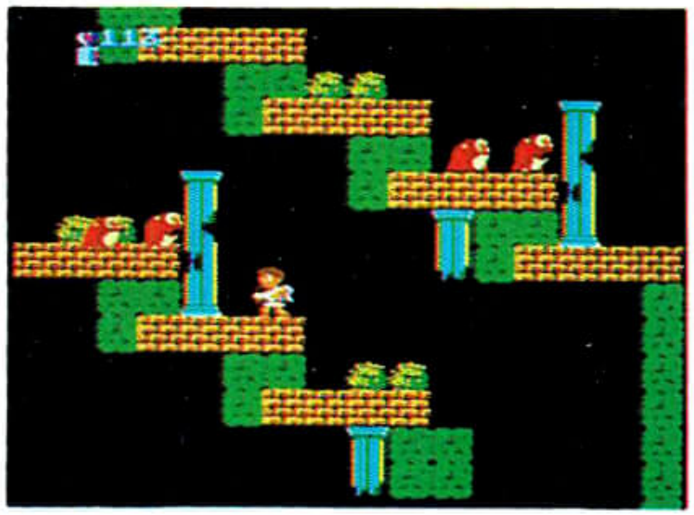
Etape 3 Monde céleste
Volant à travers un ciel nuageux, Pit lutte contre d'horribles monstres.

Stage 4 Palace in the Sky
If Pit has possession of the Three Sacred Treasures, he is ready to fight Medusa who awaits him in the Palace in the Sky.

Etape 4 Palais Céleste
Lorsque Pit possède les Trois Trésors Sacrés, il est prêt à lutter contre Medusa qui l'attend dans le Palais Céleste.

Stage 1 Underworld Fortress Gatekeeper - Twinbellows

This is the underground world where Pit was held prisoner. It's a natural maze. Go forward carefully! It's full of lava pools and underground glaciers.

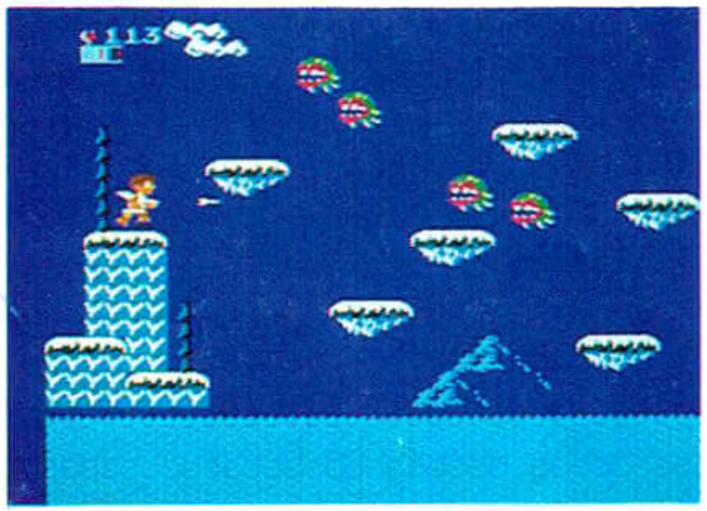


Etape 1 Monde sublunaire Garde-barrière de la forteresse - Twinbellows

C'est le monde sourterrain où Pit était prisonnier. Il s'agit d'un labyrinthe naturel. Procédez prudemment! Ce ne sont que mares de lave et glaciers souterrains.

Stage 2 Overworld Fortress Gatekeeper - Hewdraw

Long, long ago this world was inhabited by the people of Angel Land. Now it's a den of creatures. The wide seas, glacier regions and high mountain peaks lead to the fortress that stretches up to the Heavens.

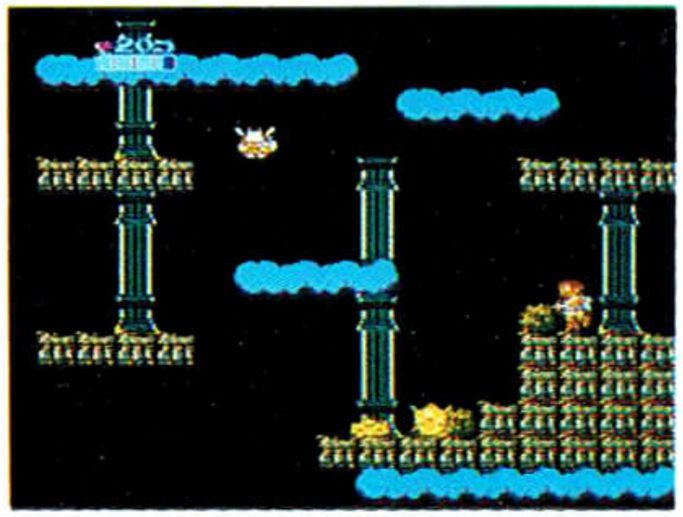


Etape 2 Monde extérieur Garde-barrière de la forteresse - Hewdraw

Jadis, le peuple du Domaine des Anges habitait ce monde. Maintenant, des créatures l'occupent. Les vastes océans, les régions de glaciers et les hauts sommets des montagnes mènent à la forteresse qui s'élève dans le ciel.

Stage 3 Skyworld Fortress Gatekeeper - Pandora

The skies are full of monsters. Flying through the air, Pit heads for the Palace in the Sky where Medusa awaits him. Take care not to fall from the clouds.



Etape 3 Monde céleste Garde-barrière de la forteresse - Pandora

Le firmament est rempli de monstres. Volant dans les airs, Pit se dirige dans le ciel où l'attend Medusa. Surtout, ne tombez pas en bas des nuages.

Defeat the three Fortress Gatekeepers (ENEMY) and get the Three Sacred Treasures.

Pit will find all Three Sacred Treasures if he defeats the Gatekeepers (ENEMY) to the Fortresses in stage 1 to 3. Save Pit's friend with the mallet and join forces to fight each of the Fortress Gatekeepers (ENEMY).

Battez les trois garde-barrière des forteresses (ENNEMI) et obtenez les Trois Trésors Sacrés.

Pit trouvera les Trois Trésors Sacrés s'il vainc les gardes-barrière des forteresses (ENNEMI) des étapes 1 à 3. Libérez l'ami de Pit en vous servant du maillet et joignez vos forces pour combattre chacun des gardes-barrière des forteresses (ENNEMI).

Items That Will Make Pit a More Powerful Angel
Articles de renfort pour l'ange Pit

Building up Pit's strength is the key to advancement.
Développer la force de Pit est le moyen de progresser.

"There are 6 types of items (20 of each). They will make me big and strong. You can find them in the seven chambers."

"Il y a 6 sortes d'éléments (20 de chaque). Ils me rendront grand et fort. Vous pouvez les trouver dans les sept chambres."

Enter the chambers and collect the items!

Treasure Chambers

These chambers contain 8 pitchers filled with a treasure. Shoot the pitchers with the arrow and the treasure appears. Remember you need 5 hearts to break a pitcher.

- Big hearts • Mallet
- God of Poverty • Water of life
- Angel's wings • Water barrels
- Credit cards and more

Enemy's Lair

In some places, you won't be able to escape unless you completely destroy the enemy. Get as many hearts as possible in this chamber.

Store

This shopkeeper will exchange goods for hearts.

- Water of life • Mallet
- Pencil • Flaming torch
- Angel's feathers and more

Entrez dans les chambres et ramassez les éléments!

Chambres des trésors

Ces chambres renferment 8 cruches remplies d'un trésor. Lancez la flèche sur les cruches pour faire apparaître le trésor. Souvenez-vous qu'il vous faut 5 coeurs pour casser une cruche.

- *Gros coeur • Maillet*
- *Dieu de la Pauvreté • Eau de vitalité*
- *Ailes d'ange • Barils d'eau*
- *Cartes de crédit et plus encore*

Repère de l'ennemi

A certains endroits vous ne pourrez pas vous échapper à moins d'éliminer complètement l'ennemi. Obtenez le maximum de coeurs possibles dans cette chambre.

Magasin

Ce marchand troquera des marchandises contre des coeurs.

- *Eau de vitalité • Maillet*
- *Crayon • Flambeau*
- *Plumes d'ange et plus encore*

Black Marketeer

They may be expensive, but you can get your hands on some valuable goods. You can also use the credit card.

- Fire (flaming arrows)
- Protective crystals
- Sacred bow • Water barrel
- Water of life
- Angel's feathers, and many more

Trafiquant du marché noir

Ce sont des marchandises chères mais vous pourrez y trouver des éléments inestimables. Vous pouvez également vous servir de la carte de crédit.

- *Feu (flèches enflammées)*
- *Cristaux de protection*
- *Arc sacré • Baril d'eau*
- *Eau de vitalité*
- *Plumes d'ange et beaucoup plus encore*

Sacred Chamber

A friendly god will give Pit arrows to increase his fighting power depending on how well Pit has been fighting.

Sacred Training Chamber

In this room, a god will make Pit go through training. When he has completed this training, Pit will receive a weapon. Grin and bear this training. Good luck!

Hot Spring Chamber

A dip in the hot spring will revive Pit's strength.

Chambre sacrée

Selon sa performance au combat, Pit recevra des flêches d'un dieu amical, ce qui augmentera son pouvoir.

Chambre sacrée d'entrainement

Dans cette chambre. Pit recevra un entraînement par un dieu. Lorsque cet entrainement sera terminé, Pit recevra une arme.

Chambre de la source thermale

Un plongeon dans la source thermale ravivera la force de Pit.

Use the hospital!
Watch out for the Eggplant Wizard's spells. They'll turn you into an eggplant (a fate worse than death). Go to a hospital to find a cure.

Allez à l'hôpital!
Méfiez-vous des sortilèges du magicien Aubergine. Il vous transformera en aubergine (un sort pire que la mort). Allez faire une cure à l'hôpital.

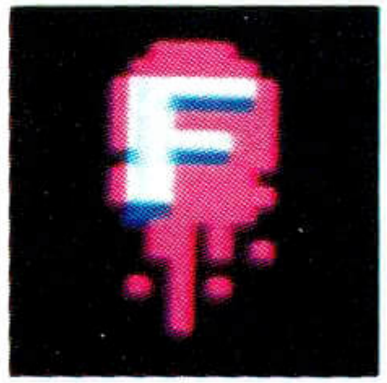
Types of items that will make Pit big and strong

Weapons

Weapons will give Pit greater fighting and defensive power. But, if Pit has not got much strength, he cannot use the weapons.

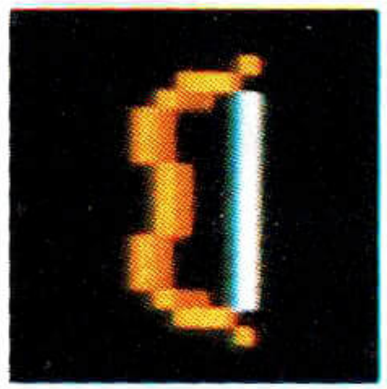
Fire (flaming arrows)

Pit's arrows will be set aflame and will hit the enemy on target more times.



Sacred Bow

Pit's arrows will travel further and faster.



Protective Crystal

Two crystals will revolve around Pit's body and protect him from the enemy's attacks.

Elements qui renforceront Pit

Armes

Les armes donneront à Pit un plus grand pouvoir d'attaque et de défense. Mais, s'il n'a pas la force requise, il ne pourra pas les utiliser.

Feu (flèches enflammées)

Les flèches de Pit s'enflammeront et frapperont les cibles ennemies plus souvent.

Arc sacré

Augmente la portée et la vitesse des flèches de Pit.

Cristal de protection

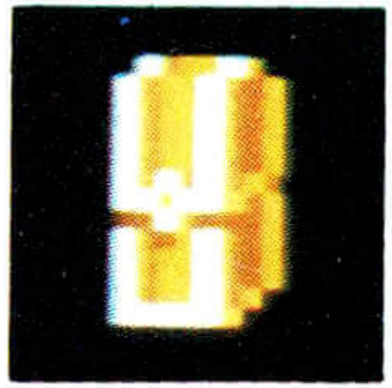
Deux cristaux tournoieront autour du corps de Pit et le protègeront des attaques ennemies.

Three Sacred Treasures

The Gatekeepers (ENEMY) at stages 1 to 3 have these. The seal is broken when Pit has all three caskets.

Sealed casket

Caskets containing the Three Sacred Treasures.

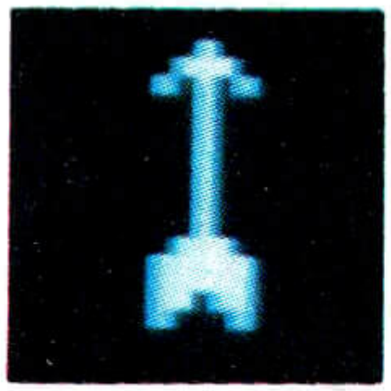


Mirror Shield

Repels the enemy's bullets. But is not effective against body charges.

Light Arrows

Arrows blast through the enemy like laser beams.



Trois Trésors Sacrés

Les gardes-barrière (ENNEMI) des étapes 1 à 3 les possèdent. Le sceau est brisé lorsque Pit se procure les trois coffres.

Coffre scellé

Les coffres qui renferment les Trois Trésors Sacrés.

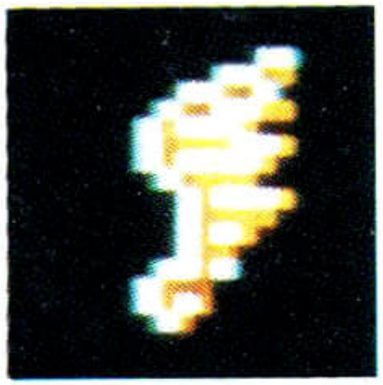
Bouclier miroir

Il repousse les balles des ennemis. Mais il n'est pas efficace contre les assauts corporels.

Flèches de lumière

Les flèches transpercent l'ennemi tels des rayons-laser.

Wings of Pegasus
Allow Pit to fly at stage 4.



Ailes de Pégase
Elles permettent à Pit de voler dans l'étape 4.

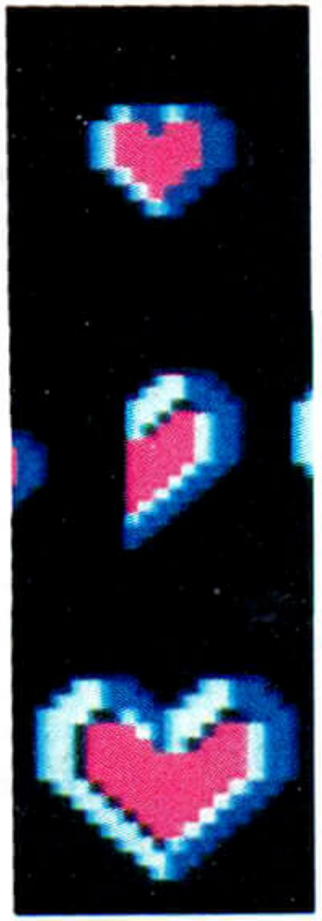
Special Items
These have nothing to do with Pit's power. They can be exchanged for other items or can turn the enemy into mallets.

Eléments spéciaux
Ceux-ci n'ont rien à voir avec la force de Pit. Ils peuvent être échangés contre d'autres éléments ou transformer l'ennemi en maillets.

Hearts
These appear when the enemy is defeated and can be used in exchanging with other items.

Half Hearts
Big hearts broken in half.

Big Hearts
Hearts worth 10 small hearts.



Coeurs
Ils apparaissent lorsque l'ennemi est vaincu et peuvent être échangés contre d'autres éléments.

Demi-coeurs
De gros coeurs fendus en deux.

Gros coeurs
Ces gros coeurs valent 10 petits coeurs.

Harp

This turns the enemies displayed on the screen into mallets for a short while.

Harpe

Celle-ci change les ennemis affichés à l'écran en maillets pendant un certain temps.

Regular Items

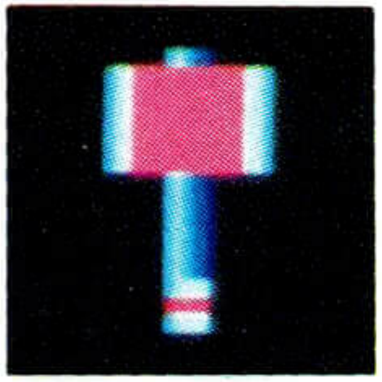
These have nothing to do with Pit's power. They can be exchanged for hearts at the store and allow Pit to get his hands on treasure at the treasure chamber.

Eléments normaux

Ceux-ci n'ont rien à voir avec la force de Pit. Ils peuvent être échangés au magasin contre des coeurs et permettront à Pit de se procurer un trésor depuis la chambre des trésors.

Mallet

Pit needs a mallet to rescue his friend Centurian at the fortress. Each mallet has the power of five arrows. One swing of the mallet and the number of mallets in stock decreases by one.



Maillet

Pit a besoin d'un maillet pour secourir son ami Centurian de la forteresse. Chaque maillet a la puissance de cinq flèches. Brandir le maillet, ôte un maillet du stock.

Credit Card

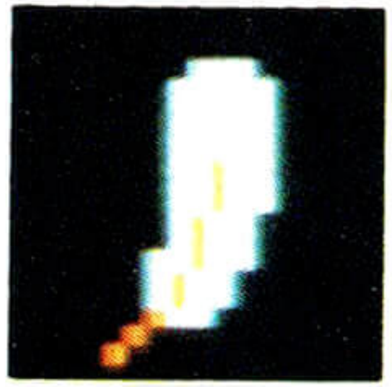
This allows Pit to buy on credit when dealing with the black marketeer. Remember that once Pit buys on credit, he cannot buy on credit again until he has paid back what he owes.

Carte de crédit

Ceci permet à Pit d'acheter à crédit lorsqu'il négocie avec les trafiquants du marché noir. Il ne faut pas oublier que lorsque Pit a acheté à crédit, il ne peut pas acheter à crédit de nouveau sans avoir repayé tout ce qu'il devait.

Angel's Feathers

Pit will bounce back up into the screen automatically after he falls off a cloud.

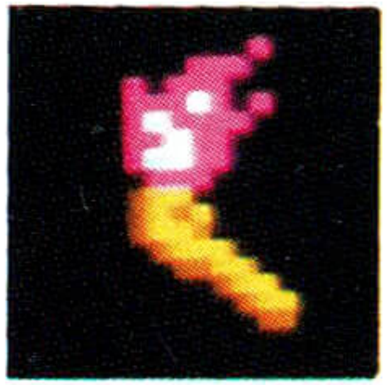


Plumes d'ange

Pit reviendra à l'écran s'il est tombé des nuages.

Flaming Torch

Pit's present position in the fortress will be displayed on the check sheet.



Flambeau

La position courante de Pit dans la forteresse sera affichée sur la feuille de contrôle.

Pencil

Pit can find this in the store in the fortress. It marks the chambers Pit has passed through on the check sheet.

Crayon

Pit peut le trouver au magasin de la forteresse. Il inscrit sur la feuille de contrôle les chambres que Pit a traversées.

Check Sheet

Pit can find this in the fortress. The flaming torch and pencil are of no use without this.

Feuille de contrôle

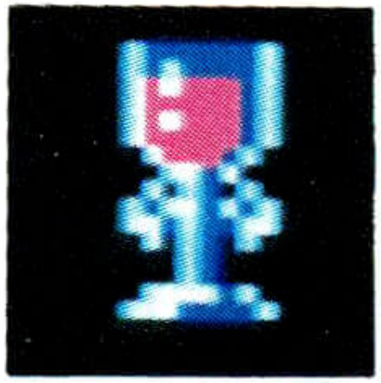
Pit peut la trouver dans la forteresse. Le flambeau et le crayon ne servent à rien sans celle-ci.

Items that will help Pit get his strength back

Returns Pit's strength lost in battle with the enemy. He can find it in the stores or the treasure chambers.

Water of Life (Chalice)

When he has got it, Pit gets one measure of strength back.

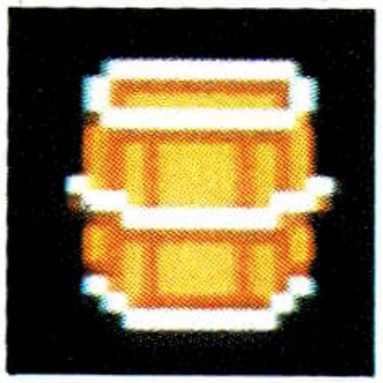


Water of Life (Bottle)

When Pit has this, his strength recovers by one meter section when his strength has gone down to 0. He can only carry one bottle unless he has a water barrel.

Water Barrel

Pit can carry up to 8 water of life bottles if he has this barrel.



Eléments qui aideront Pit à reprendre des forces

Ils rendent des forces à Pit après les combats contre l'ennemi. Il peut les trouver dans les magasins situés dans les chambres des trésors.

Eau de vitalité (coupe)

Lorsqu'il la possède, Pit retrouve une mesure et mesure et demie de sa force.

Eau de vitalité (flacon)

Lorsqu'il le possède, Pit récupère un peu de force si celle-ci était à zéro. Il ne peut transporter qu'un seul flacon s'il n'a pas de baril d'eau.

Baril d'eau

Pit peut transporter jusqu'à 8 flacons d'eau de vitalité s'il possède ce baril.

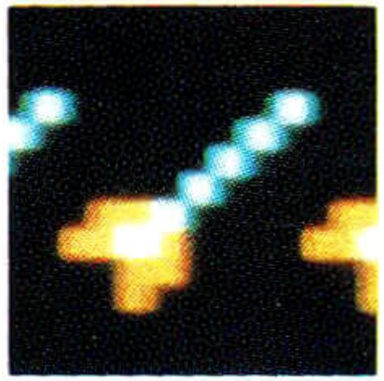
Items that give Pit extra fighting power

Arrows given to Pit from a friendly god in the sacred chambers. Pit's fighting power increases by the number of arrows he has been given.

Arrow

Bronze arrow→Silver arrow→Gold arrow→Sacred arrow

Angel's arrows given to Pit by the friendly god depending on his strength. With these arrows Pit's color will change and his fighting power increases. The damage Pit can inflict on the enemy in a single attack increases. His power increases a maximum of 4 levels.



Eléments qui donnent à Pit un surplus de pouvoir d'attaque.

Des flèches que Pit reçoit d'un dieu amical dans les chambres sacrées. Le pouvoir d'attaque de Pit augmente en proportion avec le nombre de flèches qu'il a reçues.

Flèche

Flèche de bronze→Flèche d'argent →Flèche d'or→Flèche sacrée

Dépendant de sa force, Pit recevra d'un dieu amical des flèches d'ange. Avec ces flèches, la couleur de Pit changera et son pouvoir d'attaque augmentera. Les dégâts que Pit pourra infliger à l'ennemi augmentera. Son pouvoir augmentera jusqu'à un maximum de 4 niveaux.

Oh, no! Its the God of Poverty

Watch out! This god has a grudge. All the items Pit has uncovered in the treasure chambers disappear when Pit comes across the God of Poverty. Which pitcher is it in?

Ah non! Voici le dieu de la pauvreté!

Attention! Ce dieu a un compte à régler. Tous les éléments que Pit a découverts dans les chambres des trésors disparaissent lorsqu'il rencontre le dieu de la pauvreté. Dans quelle cruche se cache-t-il?

Introducing the Inhabitants in Angel Land
Habitants du Domaine des Anges

As Pit proceeds through Angel Land, he'll come up against lots of monsters.

A mesure que Pit avance dans le Domaine des Anges, il aura à affronter un bon nombre de monstres.

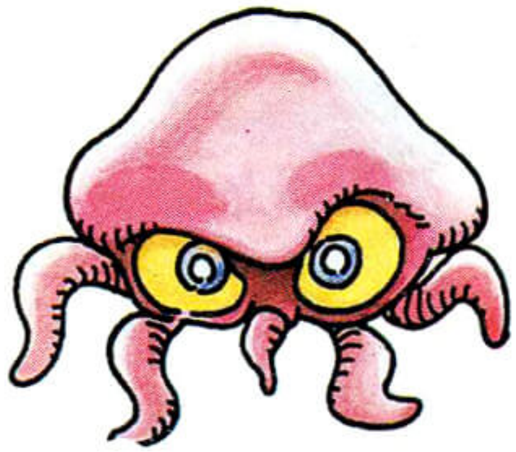
Stage 1 Underworld

Kobil

The little devils of Angel Land that are hostile towards angels. They cannot fly even though they have wings.

Commyloose

A monster that lives deep in the earth. It has strong jumping power. It has eyes that can see in the dark and does not let those who enter its territory get away.



Etape 1 Monde sublunaire

Kobil

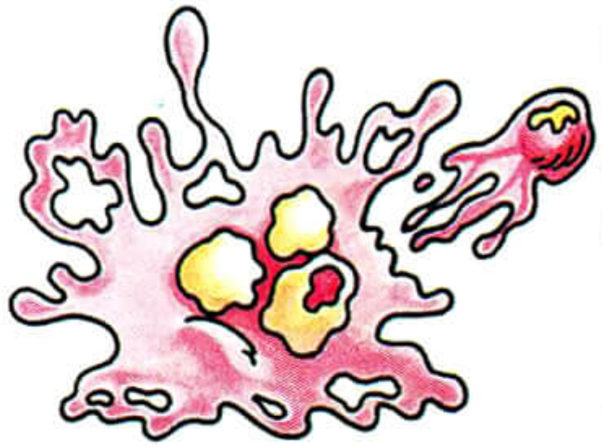
Les petits diables du Domaine des Anges qui sont hostiles envers les anges. Ils ne peuvent pas voler même s'ils ont des ailes.

Commyloose

Un monstre qui vit sous terre. Il a de grandes capacités pour bondir. Il a des yeux qui lui permettent de voir dans le noir et il ne laisse personne sortir de son territoire envahi.

Mcgoo

A blob of magma that lives in the ground. It's been given the soul of Medusa. It seeps out of the ground at Pit's feet.

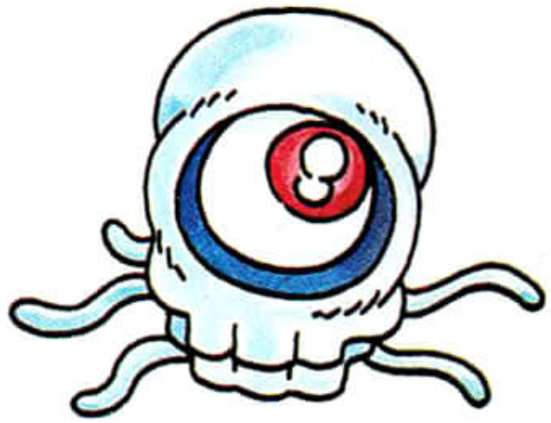


Mcgoo

Une masse de magma qui vit dans la terre. On lui a donné l'âme de Medusa. Elle se déplace aux pieds de Pit.

Ganewmede

Evolved from a monoeye. It's a floating life form that builds its nest in fortresses. It stands guard over the fortress with its enormous eye. Watch out for its feelers. They are its weapons.

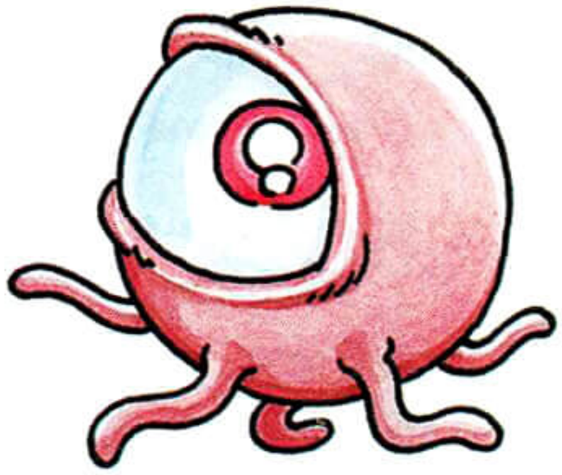


Ganewmede

Forme évoluée d'un Monoeye. C'est une forme biologique flottante qui fait son nid dans les forteresses. De son oeil énorme, il monte la garde sur la forteresse. Méfiez-vous de ses tentacules qui servent d'armes.

Monoeye

A one-eyed ghostly plasma. It flies through the air past Pit in a group. If one of them touches Pit, then Pit becomes paralyzed and some of his strength is absorbed.



Monoeye

Un fantôme monocle de plasma. Ils volent en groupe autour de Pit. Si l'un d'eux frôle Pit, ce dernier se verra paralysé tandis qu'une part de son pouvoir sera absorbée.

Nettler

A one-eyed slug. It looks stupid, but watch out! It's got sharp reflexes and returns Pit's arrows.

Nettler

Une limace monocle. Elle a l'air stupide, mais méfiez-vous! Elle a de bons réflexes et renvoie les flêches de Pit.

Twinbellows

The Gatekeeper of the Underworld fortress. A devil dog with two heads. Its body is wrapped in fire, and spits out bullets of magma energy.

Twinbellows

Le garde-barrière de la forteresse du monde sublunaire. Un chien-démon à deux têtes, il a le corps entouré de flammes et crache des balles d'énergie de magma.

Stage 2 Overworld

Keron

A frog that was given wings by Medusa. It's a strong jumper and quickly flies at its enemies.

Shulm

A really gloomy creature that lives in dark, wet places in the fortresses. It gives out really poisonous spores from its body and robs its enemies of lives.

Etape 2 Monde extérieur

Keron

Une grenouille à laquelle Medusa a donné des ailes. Elle saute bien et vole rapidement vers ses ennemis.

Shulm

Une créature vraiment morose qui vit dans les endroits obscurs et humides des forteresses. Son corps a des spores vénéneuses qui tuent ses ennemis.

Pluton

A robbing ogre. Watch him! He's crafty. Touch him and he steals one of your possessions. Pit's arrows don't work against him. He's so stingy. He sells what he's stolen to the black marketeer.

Pluton

Un ogre voleur. Surveillez-le! Il est rusé. Si vous le touchez, il vous vole une de vos possessions. Les flèches de Pit ne peuvent rien contre lui. Il est si avare qu'il revend aux trafiquants du marché noir les articles qu'il a volés.

Minos

A porcupine monster. It fills its body up with air like a balloon and flies around. Its big eyes can see invaders far off.

Minos

Un monstrueux hérisson. Il se gonfle tel un ballon et vole partout. De ses gros yeux, il peut apercevoir les envahisseurs de loin.

Mick

Big brother to monoeye. It flies around and gobbles up every kind of living creature in its enormous mouth. A real pig.

Mick

Grand frère de Monoeye. Il vole et gobe toutes sortes de créatures vivantes.. Un vrai cochon.

Tamambo

A brass ball. It's been given the soul of Medusa. It flies and gets in Pit's way. It also gets a hold of things and cuts through them with its razor sharp teeth.

Tamambo

Une balle en laiton. Elle a reçu l'âme de Medusa. Elle vole et empêche Pit de progresser. De plus elle attrappe les choses et les perce de ses dents acérées.

Rokman

A rock life form. Its falls suddenly out of the blue onto Pit's head. Its body is very hard so Pit will receive a lot of damage if it drops on him.

Girin

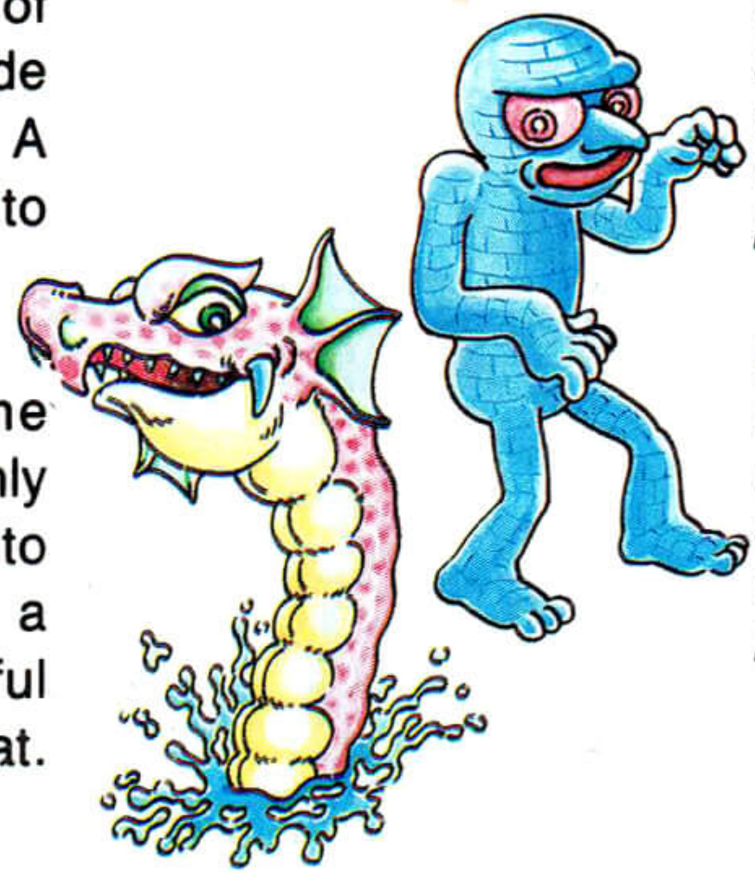
A giant ant that lives deep in the ground and lies in wait for Pit. Once it catches things in its big jaws, it never lets them get away.

Snowman

The Abominable Snowman of Angel Land. Its body is made of ice and likes cold places. A proud creature, it hurls ice to protect its territory.

Hewdraw

The Gatekeeper of the Overworld fortress. It suddenly lurches out of the water to attack Pit. Its body is like a smooth snake. It's a powerful enemy and difficult to defeat.



Rokman

Un rocher vivant. Il tombe à l'improviste sur la tête de Pit. Comme son corps est assez dur, Pit sera bien atteint s'il lui tombe dessus.

Girin

Une fourmie géante qui vit sous-terre guettant l'arrivée de Pit. Lorsqu'elle attrape quelque chose de sa grosse mâchoire, elle ne le laisse plus s'échapper.

Snowman

L'abominable homme de neige du Domaine des Anges. Il a un corps formé de glaçons et préfère les endroits froids. Une fière créature, il lance des glaçons pour protéger son territoire.

Hewdraw

Le garde-barrière de la forteresse du monde extérieur. Il surgit de l'eau soudainement pour attaquer Pit. Il a le corps lisse comme un serpent. C'est un puissant ennemi difficile à vaincre.

Stage 3 Skyworld

Holer

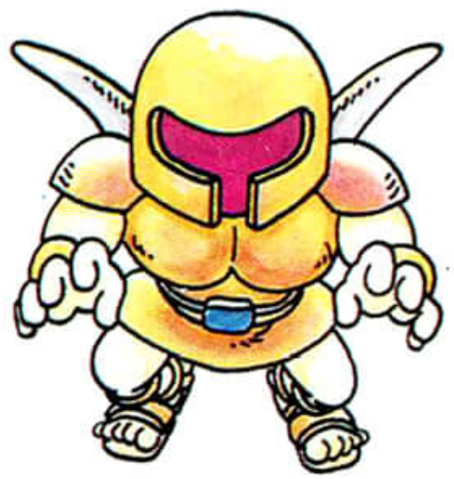
Holer is the God of Plants, a cactus creature that grows in the cloud garden in the sky. It does not forgive those who enter the garden.

Tros

The fortress guard creature. It attacks with thorns that get shorter and longer. Its metallic body is extremely durable and it is a difficult creature to defeat.

Collin

The warrior who used to fight in Palutena's army. Its spirit was taken away by Medusa. It has no fighting power of its own though EelEyes leaps out of its body.



Octos

An octopus creature that eats on the clouds in the sky to keep alive. Violent and very irritable, it appears suddenly beneath Pit.

Etape 3 Monde céleste

Holer

Holer est le dieu des plantes, une créature cactus qui pousse dans les nuages du jardin céleste. Il ne pardonne pas à ceux qui pénètrent dans le jardin.

Tros

La créature gardienne de la forteresse. Attaque grâce à ses cornes qui peuvent se raccourcir ou s'allonger. Son corps métallique est extrêmement résistant. C'est une créature difficile à vaincre.

Collin

Le guerrier qui jadis combattait dans l'armée de Palutena. Medusa lui a enlevé son esprit. Il n'a aucun pouvoir par lui-même mais EelEyes surgit du son corps.

Octos

Une créature qui survit en se nourissant de nuages. Violente et facilement irritée, elle surgit sous Pit sans crier gare.

Komayto

A mysterious floating creature. Nobody knows where it came from. One theory has it that it came from a planet other than the Earth. It's a nasty jellyfish monster.

Pluton fly

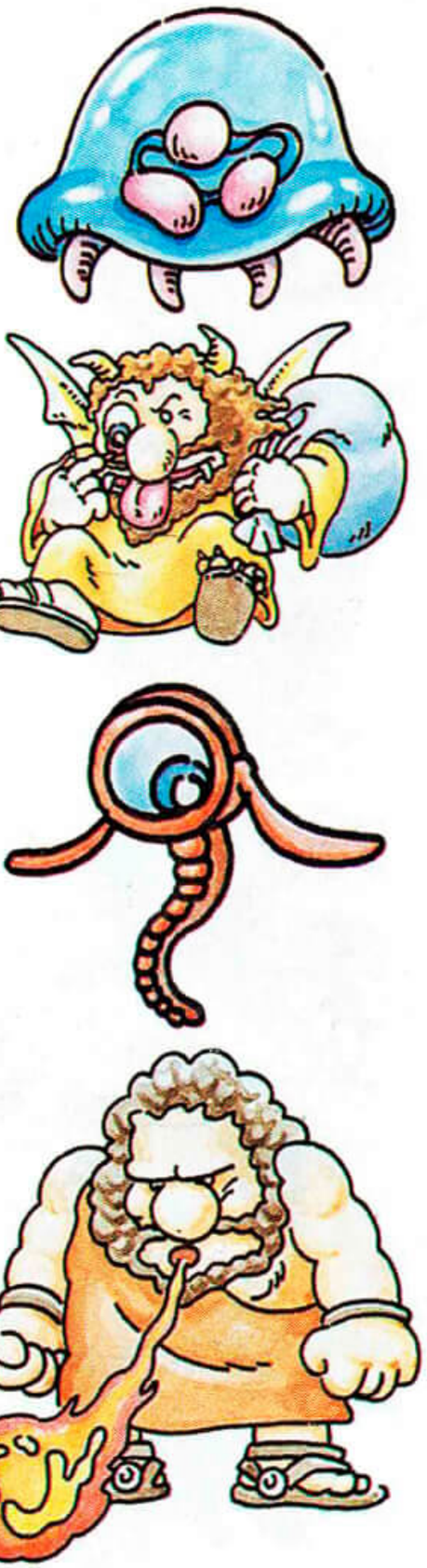
A flying robber. A real baddy who goes around trying to steal Pit's weapons. Pit's arrows are useless against it.

EelEye

The poisonous worm that lives in Collins' body. In spite of its puny body it has a huge eye and two feathers. Body checks are its special way of attacking.

Uranos

The God of the Sky who betrayed Palutena and went over to Medusa's side. Watch out! He has terrible fighting power and a habit of lurking around inside the fortress.



Komayto

Une mystérieuse créature flottante. Personne ne sait d'où elle sort. D'après une certaine théorie, elle serait issue d'une planète autre que la Terre.

Mouche Pluton

Un voleur aérien. Un vrai crétin qui essaie de voler les armes de Pit. Les flêches de Pit ne peuvent rien contre lui.

EelEyes

Ce ver vénéneux vit dans le corps de Collin. En dépit de sa petite taille, il a un oeil énorme et deux plumes. Son moyen d'attaque est de coincer son adversaire.

Uranos

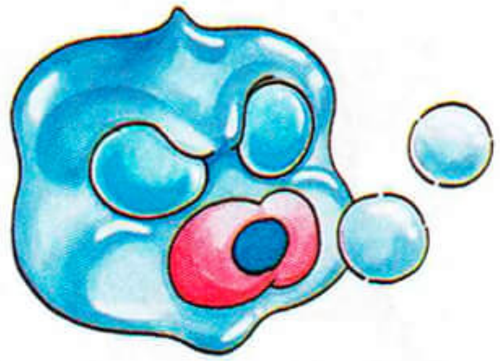
Le dieu du ciel qui trahit Palutena en se rangeant du côté de Medusa. Méfiez-vous! Il a un immense pouvoir d'attaque et l'habitude de rôder quelque part dans la forteresse.

Keepah

A creature evolved from the Kobil. Only one of its type flies around and attacks Pit. It hasn't got that much fighting power.

Pandora

The Gatekeeper of the Skyworld fortress. A demon god who administers all disasters. Blowing out bubbles it has the power to warp when you least expect it.



Keepah

Forme évoluée du Kobil. Unique en son genre, elle vole à la ronde et attaque Pit. Elle n'a pas de grand pouvoir d'attaque.

Pandora

Le garde-barrière de la forteresse du monde céleste. Mi-dieu, mi-démon il est la cause de bien des désastres. Faisant des bulles il disparait lorsque vous vous y attendez le moins.

Stage 4 Palace in the Sky

Tanatos

A snake that is also Medusa's hair. Tanatos means "death" in Greek. It's really strong and powerful.

Syren

The wicked creature of legend. If Pit is caught unaware by her beautiful female form she'll attack Pit with the steely claws on her feet.

Etape 4 Palais Céleste

Tanatos

Un serpent qui vit dans la chevelure de Medusa. En grec, Tanatos signifie "mort". Il est fort et puissant.

Syren

Méprisable créature de légende. Si Pit se laisse charmer par ses formes, elle l'attaquera en se servant des griffes en acier qu'elle a aux pieds.

Moila

A flying starfish. It catches its enemies using its four legs and starts eating them. Moilas usually go around in groups.

Totem

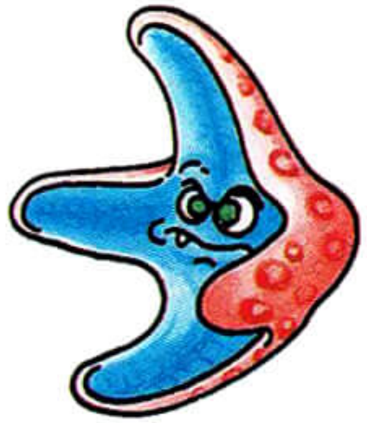
A pillar in the Palace in the Sky turned into a monster by Medusa. They fall down from the ceiling and pile up on each other.

Daphne

A flower that blooms in the Palace in the Sky. It has been taken over by an evil spirit. It flaps its leaves to fly and its four petals are tipped with poisonous thorns.

Erinus

The God of Revenge in Greek legend. It will not forgive those who have entered the Palace in the Sky. It is said that no one has seen it and lived to tell the tale.



Moila

Une étoile de mer volante. Elle attrape ses ennemis de ses quatre pattes et se met à les dévorer aussitôt. D'habitude, les Moilas se déplacent en groupe.

Totem

Un pilier du Palais Céleste que Medusa a transformé en monstre. Les piliers tombent du plafond en s'empilant les uns sur les autres.

Daphne

Une fleur qui s'épanouit dans le Palais Céleste. Elle a été possédée par un mauvais esprit. Elle bat de ses feuilles pour voler. Ses quatre pétales sont couronnés d'épines vénéneuses.

Erinus

Dans la légende grecque, c'est le dieu de la vengeance. Il ne pardonne pas à ceux qui pénètrent dans le Palais Céleste. On raconte que quiconque le rencontre ne survit pas pour en faire le récit.

Zuree

An evil ghost brought in by Medusa to guard the Palace in the Sky. They roam around in groups yet they have little fighting power. Nevertheless, don't let them catch Pit unawares. Make sure that Pit finishes them all off.

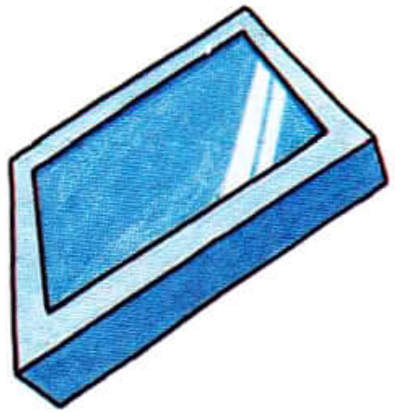
Zuree

Un fantôme maléfique que Medusa a fait venir pour protéger le Palais Céleste. Les Zurees errent sans but en groupe malgré leur faible pouvoir d'attaque. Toutefois, ne les laissez pas attraper Pit par insouciance. Faites en sorte que Pit les anéantisse tous.

All Stages

Monolith

This is Pit's opponent in the Sacred Training Chamber. This is an iron plate that used to be used for training Palutena's warriors. Watch out! It falls down towards Pit.



Eggplant Wizard

An inhabitant of the fortresses. It places a spell on Pit to turn him into an eggplant. In order to break the spell, Pit must go to the fortress hospital.

Toutes les étapes

Monolith

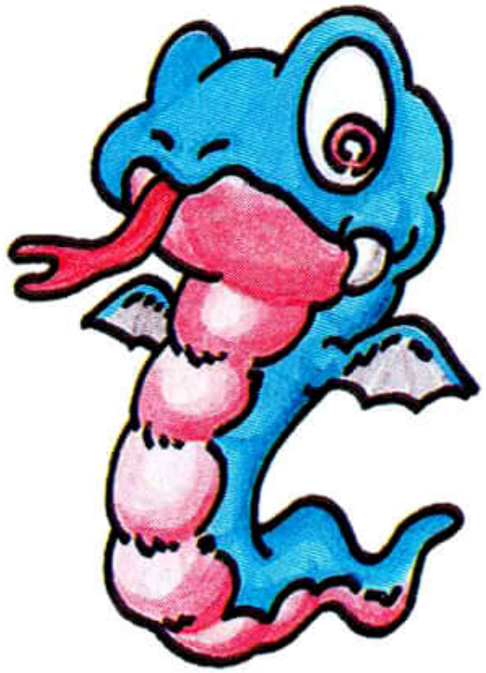
C'est l'adversaire de Pit dans la chambre sacrée d'entraînement. C'est une plaque de fer qui sert à l'entraînement des guerriers de Palutena. Méfiez-vous! Quand elle tombe, c'est en se dirigeant sur Pit.

Magicien Aubergine

C'est un habitant des forteresses. Il jette un sort sur Pit pour le transformer en aubergine. Pour rompre le sort, Pit doit se rendre à l'hôpital de la forteresse.

Shemum

Lives in the snake pit. An evolved snake monster with wings. Watch out! It's extremely dangerous. In spite of looking small, it's fangs are filled with a powerful, nasty poison. It often roams around in groups.



Shemum

Il vit dans une fosse à serpents. Un monstre serpent avancé qui a des ailes. Même s'il a l'air petit, ses crochets sont remplis d'un vilain poison puissant. Les Shemums errent souvent en groupe.

Specknose

An inhabitant of the enemy's nest. A real coward, it hates brightly lit places. However, it'll jump out real fast once it's spotted Pit.

Specknose

Il habite le nid de l'ennemi. Un vrai lâche, il a horreur des endroits bien éclairés. Cependant, il surgit plutôt rapidement lorsqu'il aperçoit Pit.

Reaper & Reapette

Entrusted by Medusa as a lookout. It waves its sickle around when it's spotted Pit and starts chasing him. It calls Reapette by telepathy.

Reaper et Reapette

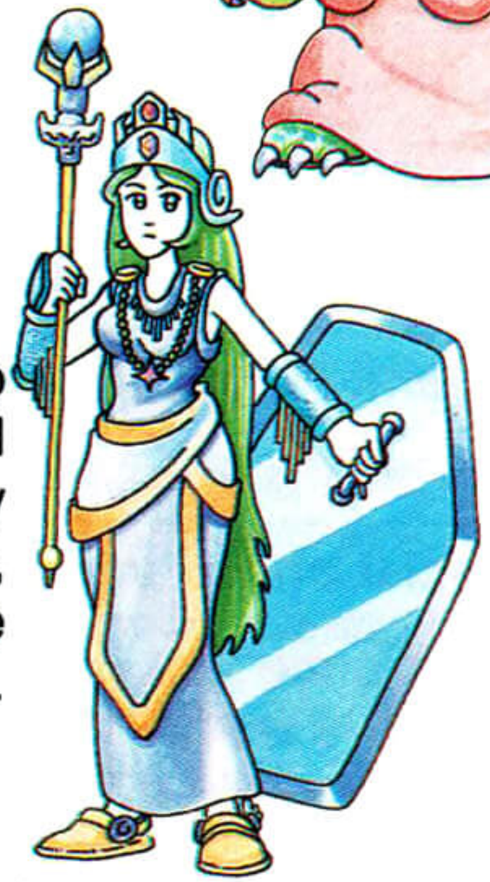
Medusa a chargé Reaper de monter la garde. Il brandit sa faucille lorsqu'il aperçoit Pit et se met à le pourchasser. Il appelle Reapette par télépathie.

Centurian

A warrior in Palutena's army who was turned into a stone statue by Medusa's spell. The spell can be broken by tapping the statue with a mallet. He's a friend who'll help Pit defeat the fortress Gatekeepers.

Medusa

The big, evil gatekeeper who has occupied the Palace in the Sky. The goddess who was turned into an ugly monster by Palutena, she does all she can to be evil and nasty.



Palutena

The Goddess of Light. She used to be the highest of the gods in Angel Land, but is now held prisoner by Medusa. The source of her power, the Three Sacred Treasures, were stolen away from her by Medusa.

Centurian

Un guerrier de l'armée de Palutena que Medusa a changé en statue de pierre en lui jetant un sort. On peut rompre le sort en frappant la statue d'un léger coup de maillet. C'est un ami qui aide Pit à combattre les garde-barrière des forteresses.

Medusa

L'énorme garde-barrière maléfique qui s'est emparé du Palais Céleste. La déesse que Palutena a changée en monstre odieux, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour être méchante et vilaine.

Palutena

La déesse de la lumière qui jadis était la plus grande divinité du Domaine des Anges. Aujourd'hui, elle est prisonnière de Medusa. La source de son pouvoir, les Trois Trésors Sacrés, lui furent dérobés par Medusa.

''Questions and Answers''

Q. What should I do to get extra strength (to increase my maximum ENDURANCE)?

A. You get stronger at each checkpoint you pass through if your score exceeds a certain level. In other words, you must get a high score.

Q. Oh, heavenly one! When will you give me the arrows for extra fighting power?

A. Let me tell you. How many of the enemy have you killed? How many chambers have you entered? Have you got a lot of items? And how little damage has the enemy inflicted on you? This all decides the answer to your question.

Q. Why can''t I use my weapons?

A. Sometimes you can't use them because you haven't got enough strength.

Q. How can I get to Medusa's chamber?

A. Well, Pit, you must fight fiercely and win many battles.

Q. My weapons were stolen by Pluton and Pluton fly. What can I do to get them back?

A. Hmmm. You might try bargaining with the black marketeers.

Q. Can I look forward to anything special once I've rescued Palutena?

A. First, you have got to rescue her but once you have, many different endings await you depending on how skillful you have been.

''Questions et réponses''

Q. ***Que puis-je faire pour obtenir un surplus d'énergie (pour augmenter mon maximum d'ENDURANCE)?***

R. ***Vous devenez plus fort à chaque contrôle que vous passez si votre score dépasse un certain niveau. En d'autres mots, vous devez obtenir un score élevé.***

Q. ***Ô très céleste! Quand me donneras-tu les flèches qui me procureront un surplus de force de combat?***

R. ***Laissez-moi vous raconter. Combien d'ennemis avez-vous vaincus? Combien de chambres avez-vous pénétrées? Possédez-vous de nombreux éléments? Et, quels sont les dégâts que l'ennemi vous a infligés? Tout cela répondra à votre question.***

Q. ***Pourquoi ne puis-je pas utiliser mes armes?***

R. ***Parfois, vous ne pouvez pas les utiliser parce que vous n'avez pas assez de force.***

Q. ***Comment puis-je me rendre à la chambre de Medusa?***

R. ***Et bien, Pit, tu dois lutter avec acharnement et gagner plusieurs combats.***

Q. ***Mes armes ont été volées par Pluton et la mouche Pluton. Que puis-je faire pour les ravoir?***

R. ***Hmmm. Tu pourrais essayer de marchander avec les trafiquants des marché noir.***

Q. ***Puis-je espérer quelque chose de spécial lorsque j'aurai secouru Palutena?***

R. ***D'abord, tu dois la secourir. Lorsque tu l'auras accompli, tu auras le cholx entre plusieurs dénouements. Tout dépendra de l'habileté que tu auras démontrée.***

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI FRANCE warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak (''PAK'') (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, BANDAI FRANCE will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to BANDAI FRANCE, Z.I Epluches, 3 Rue de l'Industrie 95310 Saint-Ouen l'Aumone, FRANCE postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of BANDAI FRANCE, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call 16, 1, 30, 37, 83, 51 for the amount of this charge. Payments must be made by check or money order, payable to BANDAI FRANCE.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK (''Cartouche'') (à l'excéption des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, BANDAI FRANCE soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI FRANCE
Z. I EPLUCHES
3, Rue de l'Industrie
95310 Saint-Ouen l'Aumône
France

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI FRANCE au 16. 1. 30. 37. 83. 51. pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY
BANDAI FRANCE S.A.
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR
BANDAI FRANCE S.A.
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON